

AI绘画技术融入数字动画类课程教学的探索

杨 萍

黑龙江财经学院 黑龙江哈尔滨 150025

摘 要：本探究聚焦于AI绘画技术于数字动画教学里的运用解析其对学生创作能力的增强以及教学成效的推动作用。凭借清晰的教学目标和富有新意的课程规划联合实际事例呈现出AI工具怎样点燃学生的创作激情和批判性思维。与此同时构建了教学效果评估与反馈的机制用以保障学生在学习进程中获取有效的指引从而提高他们的综合素养和职业竞争实力。

关键词：AI绘画技术；数字动画；教学效果；课程设计；学生创作能力；反馈机制

引言

伴随人工智能技术的迅猛进步AI绘画技术逐步演变为数字艺术创作的关键工具。在数字动画课程里引入AI绘画技术不但能够增进创作效率而且能够唤起学生的创意与想象力。不过怎样切实融合AI技术和传统教学方式增强学生的学习感受和成果依旧是一个迫切需要解决的难题。本研究意在探究AI绘画技术于数字动画教学中的运用剖析现存的问题并给出对应的实践策略给有关教育范畴给予参照。

一、AI绘画技术与数字动画教学的关联

（一）AI绘画技术的定义与发展

近些年来伴随深度学习和生成对抗网络（GAN）等前沿技术的迅猛发展AI绘画技术获取了突出进步，这些技术不但能够剖析和领会多种现存艺术风格并且能够凭借学习海量数据创作出新的艺术作品进而充实了艺术创作的形式和办法。诸如DALL-E和Artbreeder等AI绘画工具准许用户透过简单的文本描绘生成高度繁杂且具备独特风格的图像这在传统艺术创作里是难以达成的。另外AI绘画技术在用户界面的亲和性方面也获得了持续优化致使即便是非专业用户也能够简便操作充分施展他们的创作潜能。这种技术的推广不但拓展了艺术创作的范畴也促进了艺术教育的转变为数字动画课程的规划与施行给予了新构想。

（二）数字动画课程的教学目标

数字动画课程的核心目标在于培育学生的创作能力

技术技能以及艺术素养意在全方位增进学生于数字艺术领域的综合品质。课程一般包含动画制作的各类环节涵盖剧本创作、角色设计、场景建模、动画渲染等等助力学生系统性地把控动画制作的基础认知和技能。借由实践项目学生能够于实际操作里持续锤炼自身的技术水平同步领会动画的基本原理与表达形式。另外数字动画课程还着重培育学生的团队协作能力和项目管理能力以契合不断变化的行业需要。于迅速发展的数字环境之中课程规划应当跟随时势融入新兴技术，例如AI绘画以保障学生能够在未来的职场里崭露头角拥有更强劲的竞争力和创新实力。

（三）AI在教育中的应用现状

AI技术不单应用于个性化学习还于教学资源的研发作业评定和课堂管控等众多方面施展着关键作用。在数字动画教育里AI绘画技术能够当作一种高效的辅助手段极大地提高学生的创作效率与质量。譬如学生能够凭借AI生成的图像当作创作灵感之源进而迅速展开概念设计然后集中心力于动画制作的后续流程这不但加速了创作进程也增强了作品的多样性与表现力。另外AI技术还能够通过解析学生的作品给予个性化的回馈协助学生发觉并改良其创作里的缺陷之处。借由这种方式AI不但能够激发学生的创作热忱还能够培育他们的批判性思维和创新力促使他们在艺术创作中持续进取。伴随教育技术的不停进步AI绘画技术在数字动画课程里的应用前途宽广成为提升教学成效和学生综合素养的关键工具。

二、AI绘画技术应用中的挑战

（一）AI绘画技术在数字动画课程中的适用性

AI绘画工具的技术繁杂性或许会给学生的学习进程

作者简介：杨萍（1989-05—），女，汉族，河北蛟河，黑龙江财经学院，硕士，研究方向：动画与新媒体技术。

带来影响，一部分学生在初次接触这类工具时或许会因操作界面和功能设定感到迷茫进而影响他们的学习主动性。另外不同的AI工具的输出风格与质量也存在差别这或许会致使学生在创作过程中难以维持作品的一致性和专业性。其次课程内容的规划需要和AI技术相融合以保证学生不但能够运用工具还能够领会其背后的艺术原理和创作思路。所以教师在制订课程时需审慎思考AI绘画技术的引入形式确保其与教学目标相符充分施展其辅助创作的长处。

（二）学生对AI技术的接受度与使用障碍

众多学生对AI的兴趣和接受程度取决于他们对技术的熟知状况，那些具备一定计算机基础和艺术背景的学生或许会更易于接纳这一新兴工具而缺少相关经验的学生则或许会产生畏难心理。另外学生对AI生成内容的信赖程度也是一个关键要素。一部分学生可能会对AI所创作的作品原创性和艺术价值提出质疑从而影响他们的使用意向。这种怀疑态势如果未能得到有效处理或许会阻碍AI技术在教学中的有效推广。因而教师需通过培训和引导增进学生对AI技术的信心让其明白AI绘画并非取代创作而是激发创新的手段。

（三）教师在教学中面临的挑战

教师需要拥有一定的技术知识和实践经验来引导学生高效运用AI工具，不过众多教师在这一范畴的知识储备欠缺难以给学生提供全方位的支持和反馈。其次教师需要在课程里平衡传统艺术教育和新兴技术的融合以保证学生不单掌握技术操作还能够维持对艺术创作的深刻领会，这要求教师持续更新自身的知识架构适应迅速变化的教育环境。最后教师还需要应对课程评估的问题，AI绘画技术的引入致使传统的评估标准或许不再适用教师需探寻新的评估方式以客观评定学生的创作能力和技术应用水平。

三、推动AI技术融入教学的有效路径

（一）AI绘画工具的选择与整合

教师需要测评市场上各类的AI绘画工具以保障选用的工具不单具有强劲的图像生成能力还能够契合学生的学习需要。比如DALL-E和Midjourney这两款工具因自身独特的图像生成特性而广受瞩目。DALL-E能够依照文本描述生成多元的图像适宜学生在创作初始阶段获取灵感，而Midjourney则供应多种艺术风格的选择助力学生在角色设计里进行个性化的探寻。另外教师还应当留意这些工具的用户亲和性保证学生在学习进程中能够顺遂

上手迅速进入创作态势。在课程规划里教师能够结合不同工具的特征拟定出具有指向性的教学规划保证AI绘画技术能够切实地融入到动画创作的各个环节。

在实际教学里教师能够组织一个“创意角色设计工作坊”具体施行流程如下：教师为学生讲解DALL-E的运用方式指引他们怎样输入文本描述生成角色草图。以“未来科幻风格的女性战士”为例学生们能够依照自身的构想输入不同的关键词生成各自的角色设计。随后教师激励学生将生成的图像予以筛选和修正挑拣出自己最喜爱的草图展开深度研讨，在这个过程中教师引领学生剖析图像的构成和风格特点探讨其适用的动画情境和角色背景。在初步设计达成后教师更进一步引导学生运用Midjourney进行风格调适，学生能够将选定的草图上传至Midjourney依照其功能生成多种风格化的版本例如未来科技感奇幻风格等等。通过持续尝试学生能够将自己独特的审美观点融入到设计里最终形成一个个性化的角色，整个流程中教师应留意激发学生的创意思维鼓舞他们在探索中勇敢尝试从而提升他们对AI工具的使用熟练程度和创作热忱。这种依托AI绘画工具的整合实践不单提高了学生的创作能力也使他们在应用新技术之时增进了对传统艺术创作理念的理解与反思。经由具体的实例和丰富的实践流程AI技术在数字动画教学中呈现出强大的应用潜能为学生的艺术成长给予了新的助推。

（二）教学设计与课程安排

教师应明晰课程的目标结合AI绘画工具的特性构建一个体系化的学习架构，课程设计能够划分为几个关键阶段从基础知识的引入至实际操作的施行最后到作品的展示与反馈形成一个完备的学习闭环。在这一进程中教师不单要传授理论知识还要规划丰富的实践活动令学生在动手实践中巩固所学内容。比如教师能够在课程的初期讲解数字动画的基本概念和相关软件的使用同时引领学生知晓AI工具的功能和应用场景。随着课程的推进教师可以逐步引导学生开展角色设计场景构建和动画制作等实践保证学生能够在实践中灵活运用所学知识。

以一个“科幻短片制作”项目为例，教师能够将课程规划为为期四周的模块化学习。在第一个周，教师为学生介绍数字动画的基本常识同时呈现DALL-E和Midjourney的操作界面，通过演示教师阐释如何输入关键词生成角色和场景草图。接下来教师让学生独立操作生成与“未来城市冒险”主题相关的角色草图。在这一过

程中教师会巡视班级给予针对性的指引帮助学生调整描述优化生成效果。在第二周，学生依照第一周生成的角色开始展开场景设计，教师激励学生运用Midjourney生成多个场景的风格化图像诸如“未来城市的夜景”。学生需依据角色特性挑拣合适的场景教师则引领学生领会如何通过场景增进故事的氛围和情感。在课堂上学生展示各自的角色与场景草图展开互评与探讨教师在此过程中给予反馈帮助学生领会设计之间的协调性与一致性。到了第三周，学生将角色与场景整合并开始制作故事板，教师指引学生如何将角色与场景结合形成完整的动画故事线。最后在第四周学生运用动画软件进行动画制作和渲染，教师在此阶段着重关注技术支持保证每个学生能够顺遂完成作品。最终项目在展示会上结束学生分享自己的短片接受师生和同行的反馈。这一项目通过详尽的步骤和实践让学生在理论与实践结合中持续成长切实实现了AI技术在数字动画教育中的深度运用。

（三）教学效果评估与反馈机制

这一机制不单协助教师知晓学生的学习成果也为学生给予了改进与提升的依据，评估应囊括多个维度涵盖技术能力、创意表现、团队协作以及项目管理能力等为达成全面评估教师能够采用多样化的方法如自评、同伴评估和教师评价相融合。自评让学生能够反省自己的学习过程与结果同伴评估则推动学生之间的互动与交流教师评价则提供专业的指引与建议，每个评估阶段应设定明晰的标准以保证评估的公正性和有效性。同时教师需要在每个项目的关键节点给予及时的反馈帮助学生识别问题并调整创作思路。

以“科幻短片制作”项目为例教师在项目初始就制订了一系列评估标准。在角色设计阶段学生需要呈交角色草图和设计说明。教师将评判学生的创意性角色与故事背景的契合度以及对AI工具的运用能力。在这一阶段教师会组织一场草图展示会要求每位学生向同学展示自己的设计并接收反馈。展示过程中学生不但需阐述设计思路还要回应同学提出的问题这样的互动协助他们理解同伴的观点并从中获取改进提议。教师则在一旁察看记录每位学生的表现提供即时反馈。比如某位学生在展示

中提出角色背景过于简单教师提议其通过AI工具生成更多情感丰富的图像以深化角色的个性与故事情境。

在项目推进至中期时教师组织了一场中期评估会学生需要展示已然完成的场景设计和动画分镜。此时评估标准更着重于场景的构建与故事叙述的连贯性教师邀请了其他班级的学生参与激励他们为展示的短片提出改进建议。通过这般方式学生能够在实际展示中体会到创作的挑战与乐趣。同时教师在观察中发觉某些学生在角色与场景的搭配上存有疑问便展开个别指导协助他们重新审视自己的设计思路。评估会后教师会将每个学生的表现反馈整理成集与他们逐一沟通指出优点与待改进的地方。这样的评估与反馈机制不单提升了学生的创作能力也为他们的进一步学习给予了有价值的指引使他们在数字动画创作的道路上持续进取。

结语

AI绘画技术的引入给数字动画教育带来了新的机遇与挑战通过科学的教学规划有效的工具整合以及全面的评估与反馈机制教师能够充分施展AI技术的优势激发学生的创作潜能提高他们的综合素质。未来随着技术的持续进步和教育理念的更新AI将在艺术教育中充当更为重要的角色促使学生在数字创作领域不断创新与突破。

参考文献

- [1] 郑玉堂.AI绘画技术融入数字动画类课程教学的探索[J].玩具世界, 2024, (05): 172-174.
- [2] 张泽政.AI绘画于数字绘画中的应用与探索[D].北京印刷学院, 2023.
- [3] 唐海霞.善用传统绘画提高AI插画教学效果的探索性研究[J].教育界: 高等教育, 2013(5): 1.
- [4] 纪毅, 朱紫怡, 韩明钰, 等.基于人工智能的个性化绘画教育模式研究[J].包装工程, 2022, 43(S01): 380-386.
- [5] 胡超然, 赵畅, 童锐博.绘画新技术在中国动画创作中的应用探究——以AI绘画为例[J].美术教育研究, 2023(23): 124-126.